

31-Julho-25



NEGÓCIOS NEGÓCIOS



# Pizza com



*Gláucio B. Brandão*



Criatividade

Capacidade humana de gerar ideias novas, originais e úteis, de inovar e produzir pensamentos que levam a soluções inovadoras. Envolve pensar de forma não convencional, conectar conceitos de maneiras inesperadas e expressar-se de maneira autêntica.

**Tradicionalmente**, é associada à capacidade de resolver problemas de forma excepcionalmente competente e original, com ideias e produtos que são originais, adaptáveis e completamente desenvolvidos.

---

O pensamento abduativo, base da Criatividade Negocial.

---

**"Criatividade é a derrota  
do hábito pela  
originalidade"**

Arthur Koestler em (1964)

**"Somos mais criativos  
quando nosso  
pensamento racional é  
suspenso"**

Arthur Koestler (1964)

**"O pensamento sempre  
funcionou por oposição"**

Heráclito de Éfeso (540 a.EC)

**"Criatividade é sobre  
fazer combinações não  
familiares de ideias  
familiares"**

Wouter Boon (2014)

**Futuros serão, mera e  
estranhamente,  
combinações caóticas  
de Presentes e Passados**

GBB-San (2010)

O pensamento abduativo, base da Criatividade Negocial.

**"Criatividade é a derrota  
do hábito pela  
originalidade"**

Arthur Koestler em (1964)

**"Somos mais criativos  
quando nosso  
pensamento racional é  
suspenso"**

Arthur Koestler (1964)

**"O pensamento sempre  
funcionou por oposição"**

Heráclito de Éfeso (540 a.EC)

**"Criatividade é sobre  
fazer combinações não  
familiares de ideias  
familiares"**

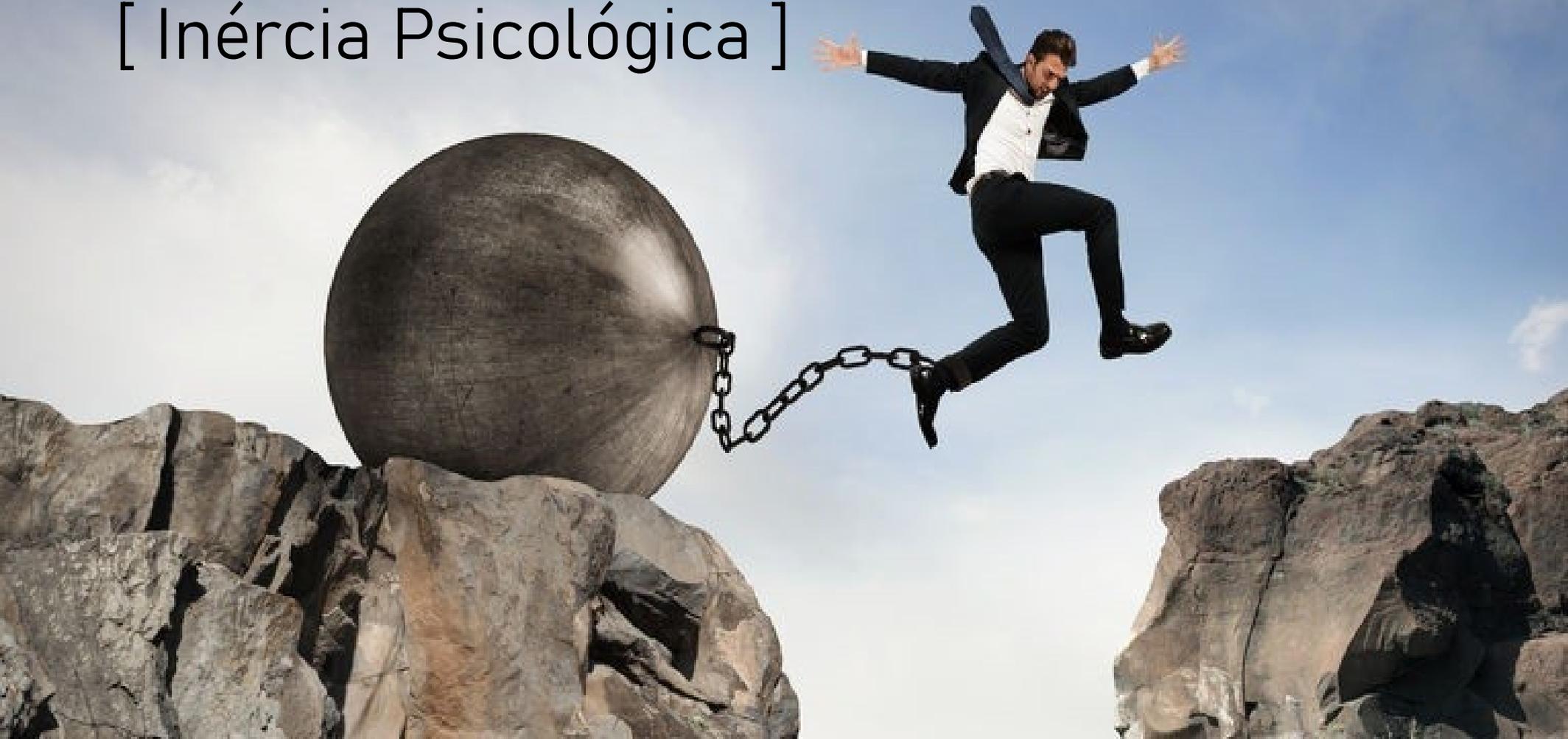
Wouter Boon (2014)

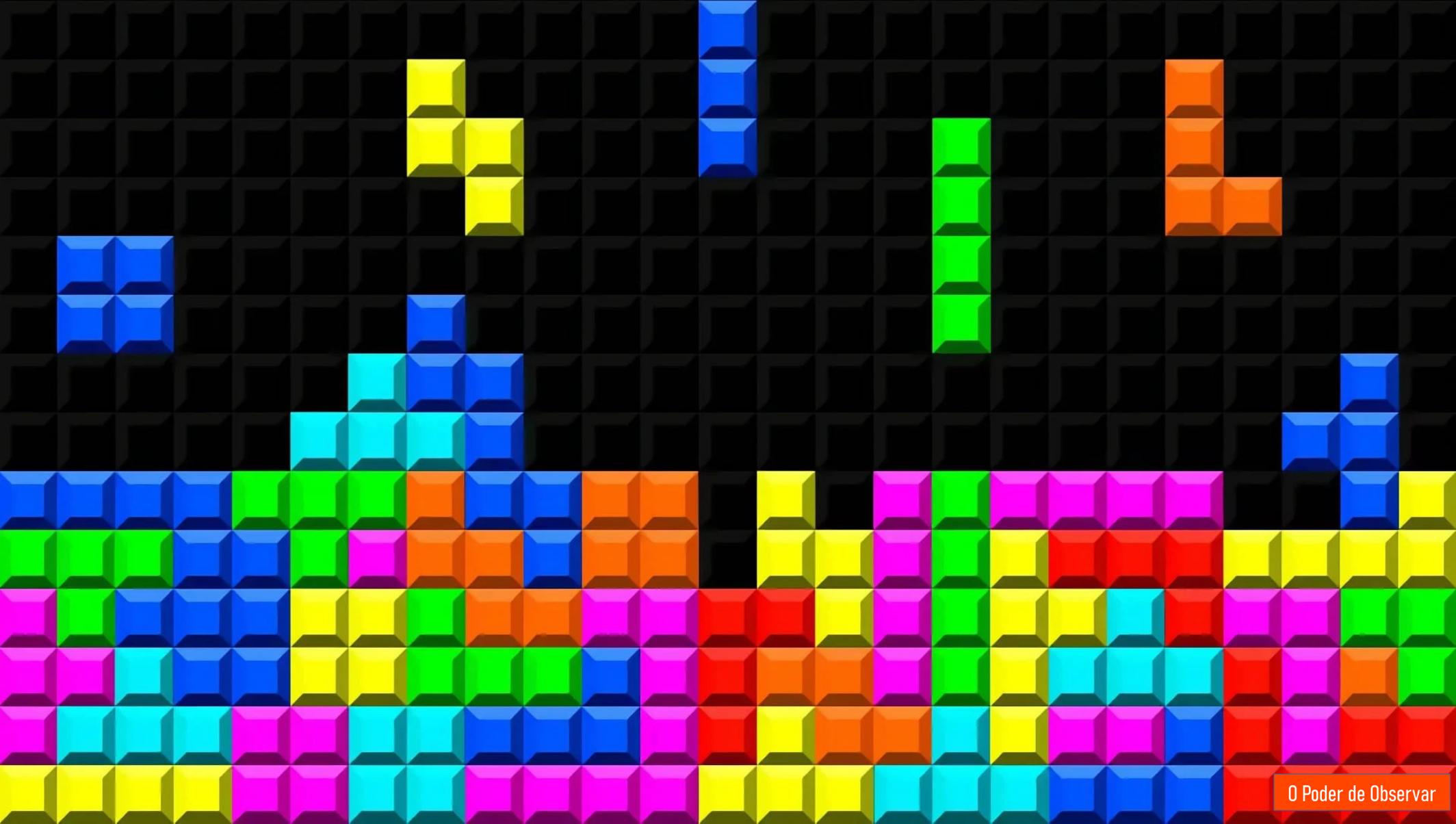
**Futuros serão, mera e  
estranhamente,  
combinações caóticas  
de Presentes e Passados**

GBB-San (2010)

# IP

[ Inércia Psicológica ]







Como num jogo de Tetris,  
evoluímos tão rápido,  
sobrepondo tanta coisa,  
que  
fomos perdendo o básico,  
a melhor maneira de  
criar coisas:



Como num jogo de Tetris,  
evoluímos tão rápido,  
sobrepondo tanta coisa,  
que  
fomos perdendo o básico,  
a melhor maneira de  
criar coisas:

O Poder de Observar

IP = tendência de pensar do mesmo jeito sempre, mesmo quando esse modo de pensar não serve mais. É a força invisível que mantém você preso a velhos padrões, suposições e modelos mentais ultrapassados.

## INÉRCIA PSICOLÓGICA

“IP = apego automático a ideias familiares + resistência à ruptura de padrões”

### Como ela se manifesta

- Suposições “óbvias” nunca questionadas
- Soluções sempre dentro da mesma caixa
- Falta de ideias realmente novas
- Dificuldade de ver o problema de outro ponto de vista

### Causas da IP

- Educação linear → treina para repetir, não para criar
- Zona de conforto cognitiva → o cérebro economiza
- Excesso de especialização → visão limitada
- Pressão por respostas rápidas → inibe reflexão profunda

### Efeitos colaterais

- Inovação superficial
- Repetição de erros sistêmicos
- Cegueira estratégica
- Morte lenta da criatividade

# Sobrecarga Cognitiva



## INÉRCIA PSICOLÓGICA

“IP = apego automático a ideias familiares + resistência à ruptura de padrões”

### Como ela se manifesta

- Suposições “óbvias” nunca questionadas
- Soluções sempre dentro da mesma caixa
- Falta de ideias realmente novas
- Dificuldade de ver o problema de outro ponto de vista

### Causas da IP

- Educação linear → treina para repetir, não para criar
- Zona de conforto cognitiva → o cérebro economiza
- Excesso de especialização → visão limitada
- Pressão por respostas rápidas → inibe reflexão profunda

### Efeitos colaterais

- Inovação superficial
- Repetição de erros sistêmicos
- Cegueira estratégica
- Morte lenta da criatividade

## A IP se manifesta de várias formas

- **Fixidez funcional:** ver um objeto ou sistema apenas por seu uso tradicional.
- **Modelos mentais cristalizados:** repetir soluções do passado como se fossem universais.
- **Falsa lógica de restrições:** assumir que certas limitações são imutáveis.
- **Excesso de senso comum:** pensar dentro do que é "aceitável", "realista" ou "esperado".

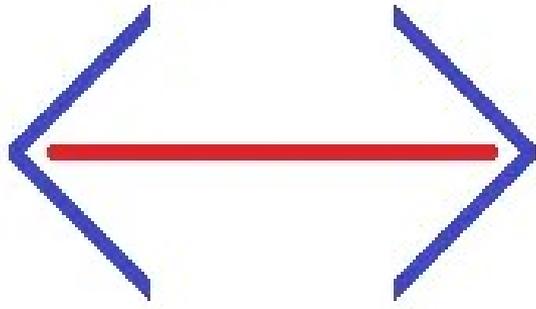
Se você diz “sempre foi assim”, IP detectada.

Se a solução parece “óbvia demais”, provavelmente é IP.

Se ninguém no time está desconfortável com a proposta,  
cuidado: IP em grupo.

Se, a princípio, a ideia não é absurda, então  
não há esperança para ela.

- Albert Einstein -





▶ **Criatividade (Tradicional)**

▶ **Inércia Psicológica**

Pelo prisma Triztorming,

*A IP é o inimigo número #1!*

(1.22) Se a IP é uma trava para a criatividade, então

$$u_1 = N_1 \frac{d\Phi_{11}(i_1)}{dt} + N_2 \frac{d\Phi_{12}(i_2)}{dt} = \frac{d(\Psi_{11} + \Psi_{12})}{dt} = \frac{d(L_{11}i_1 + M_{12}i_2)}{dt}$$

*Como resolver isso?*

(1.23)

$$u_2 = N_1 \frac{d\Phi_{21}(i_1)}{dt} + N_2 \frac{d\Phi_{22}(i_2)}{dt} = \frac{d(\Psi_{21} + \Psi_{22})}{dt} = \frac{d(M_{21}i_1 + L_{22}i_2)}{dt}$$

Quem descobrir, vai se tornar ainda mais criativo!



Insight

Um insight representa uma percepção profunda e não óbvia que se manifesta como uma **síntese súbita de compreensão**.

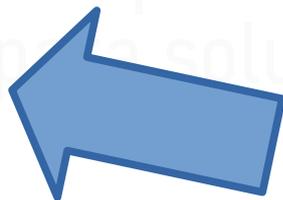
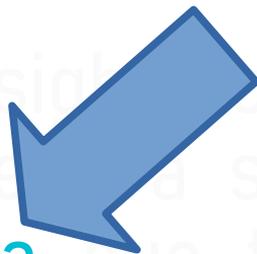
Essa compreensão tem a capacidade de conectar elementos que antes pareciam dispersos, revelando uma **verdade funcional ou estratégica** que estava oculta.

Crucialmente, um insight acontece **quando uma solução ou uma nova perspectiva surge de forma repentina**. É uma **percepção ativa** que tem o poder de catalisar a **criatividade reativa para soluções inventivas e eficazes**.

Um insight representa uma percepção profunda e não óbvia que se manifesta como uma síntese súbita de compreensão.

Essa compreensão tem a capacidade de conectar elementos que antes pareciam dispersos, revelando uma verdade funcional ou estratégica que estava oculta.

Crucialmente, um insight acontece quando uma solução ou uma nova perspectiva surge de forma repentina. É uma percepção ativa que tem o poder de catalisar a criatividade reativa para soluções inventivas e eficazes.



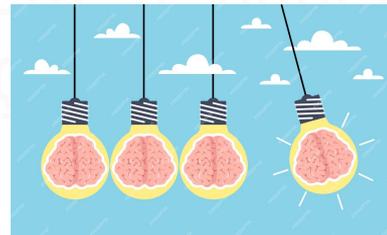
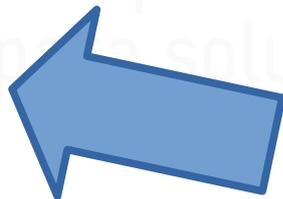
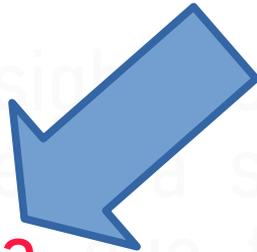
**percepção ativa**

**criatividade reativa**

Um insight representa uma percepção profunda e não óbvia que se manifesta como uma síntese súbita de compreensão.

Essa compreensão tem a capacidade de conectar elementos que antes pareciam desconexos, revelando uma verdade funcional ou estratégica que estava oculta.

Crucialmente, um insight acontece quando uma solução ou uma nova perspectiva surge de forma repentina. É uma percepção ativa que tem o poder de catalisar a criatividade reativa para soluções inovadoras e eficazes.



percepção **ativa**  
criatividade reativa

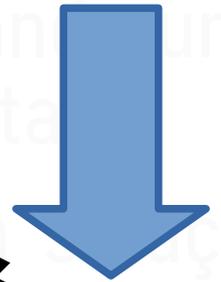
Um insight representa uma percepção profunda e não óbvia que se manifesta como uma síntese súbita de compreensão.

Essa compreensão tem a capacidade de conectar elementos que antes pareciam desconexos, revelando uma verdade funcional ou estratégica que estava oculta.

Crucialmente, um insight acontece quando uma conexão ou uma nova perspectiva surge de forma inesperada. É uma percepção que tem o poder de transformar a criatividade passiva em criatividade ativa.



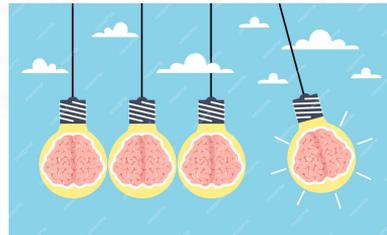
**Insight**



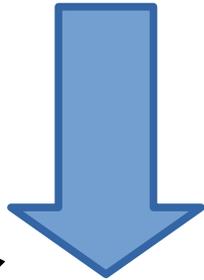
**Criatividade**

ativa

reativa

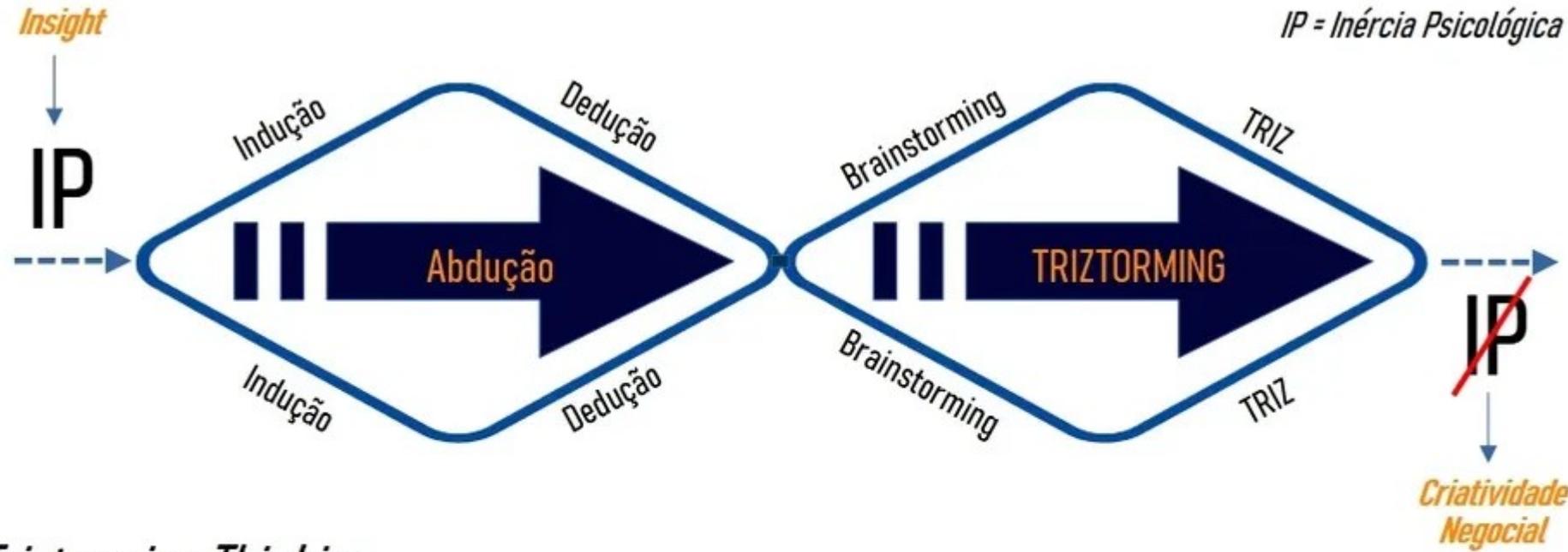


**Insight**



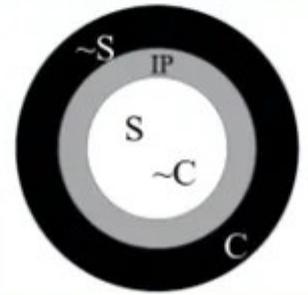
**Criatividade**

IP = Inércia Psicológica



### Triztorming Thinking

- Alex F. Osborn (1930)
- Genrich Altshuller (1946)
- Herbert A. Simon / David Kelley (1969/1990)
- GBB-San (~2010/2025)



C: Criar  
 S: Saber  
 ~C: Não Criar  
 ~S: Não Saber

Criatividade (*IP Crash*):  
 Pulsar entre  
 divergir e convergir.

O insight desempenha um papel central e catalisador na criatividade e inovação, especialmente dentro da metodologia Triztorming →

# 1. Ponto de Virada e Catalisador da Criatividade

O insight não é a criatividade em si, mas **atua como o catalisador que a impulsiona**. A criatividade é descrita como a **resposta focada e potente à pergunta "*Como?*"**, que emerge após a obtenção de um insight. Ele "prepara o terreno" para que a criatividade floresça de maneira direcionada e poderosa. Sem o insight, a criatividade pode ser dispersa ou ineficaz; com ele, torna-se focada e potente.

## 2. Ruptura da Inércia Psicológica (IP)

Um dos papéis mais críticos do insight é sua **capacidade de quebrar a IP e os modelos mentais arraigados que nos prendem a soluções convencionais e limitam a visão de novas possibilidades**. Ele tem o poder de redefinir um problema, revelar recursos ocultos ou iluminar um caminho antes invisível para a solução.

### 3. Elemento Generativo

O insight é o **elemento generativo** que pode tanto **promover problemas** (sejam eles externos ou autogerados) quanto a tentativa de resolvê-los por meio da **criatividade negocial**. Ele é o ponto de partida essencial para a solução de um problema ou para a geração de inovação. No âmbito negocial, a criatividade surge frequentemente como uma reação a problemas e insights oriundos do mercado.

## Características Essenciais do Insight no Triztorming (TT)

Para ser eficaz no contexto do Triztorming, o insight possui características específicas que o tornam uma ferramenta poderosa para a inovação:

- **Disruptivo:** Um insight verdadeiro tem a capacidade de mudar fundamentalmente a forma como se percebe ou se aborda um problema. Não é apenas uma nova ideia, mas uma "nova lente" pela qual se vê a realidade, capaz de redefinir o desafio em questão.
- **Autoverificável:** Uma vez que o insight é compreendido, ele faz sentido de imediato, quase como uma revelação intuitiva que se valida por si mesma. Há uma sensação de "claro!" ou "é isso!" no momento de sua emergência.
- **Sistêmico:** Um insight eficaz reorganiza vários elementos de um sistema. Ele permite uma nova compreensão da interconexão entre esses elementos e suas implicações, revelando como as partes se encaixam de uma maneira que antes não era evidente.
- **Funcional:** O insight não é uma abstração vazia. Ele gera uma ação ou um direcionamento claro, impulsionando a tomada de decisão e a geração de soluções tangíveis. Ele é acionável e relevante para o problema em foco.
- **Produto de Fricção:** Uma das características mais distintivas no Triztorming é que o insight emerge da colisão intencional e controlada entre o que sabemos (S) e o que não sabemos (~S). Essa "fricção controlada" ou "tensão cognitiva" é ativamente gerada e explorada pela metodologia Triztorming. É essa tensão que força a mente a sair da inércia psicológica e buscar novas conexões e perspectivas.

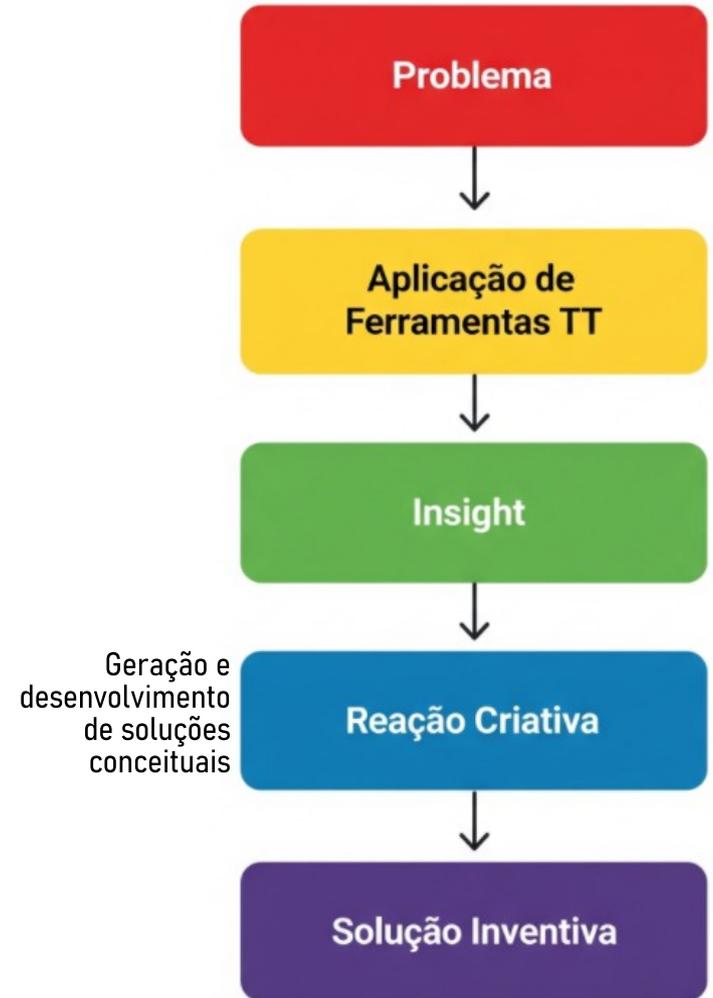
E assim...

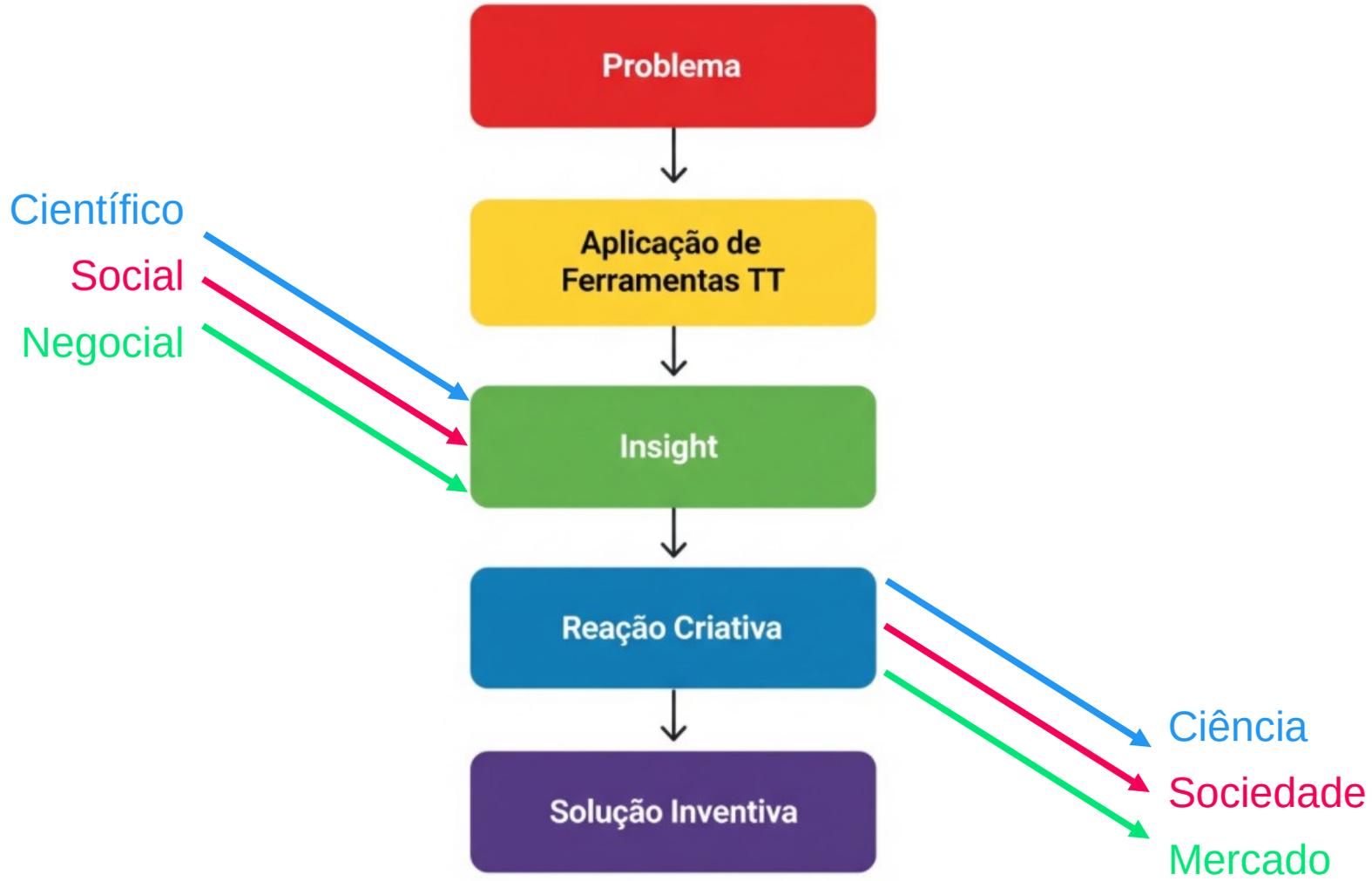
Dentro do fluxo estruturado do Triztorming, o insight é uma etapa intermediária crucial.

A sequência é clara →

Isso demonstra que o insight não é um resultado final, mas

*um motor que direciona a fase subsequente de criação de soluções e, por fim, a inovação inventiva.*



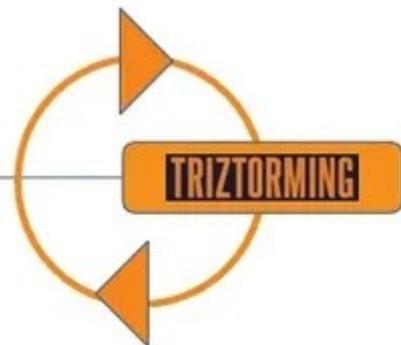


Deflagrador  
de um fato

|  |                                    |
|--|------------------------------------|
| "Ahá!"<br><small>(Descoberta)</small>    | "Hã..."<br><small>(Dúvida)</small> |
| "Ha, ha, ha..."<br><small>(Riso)</small> | "How?"<br><small>(Questão)</small> |

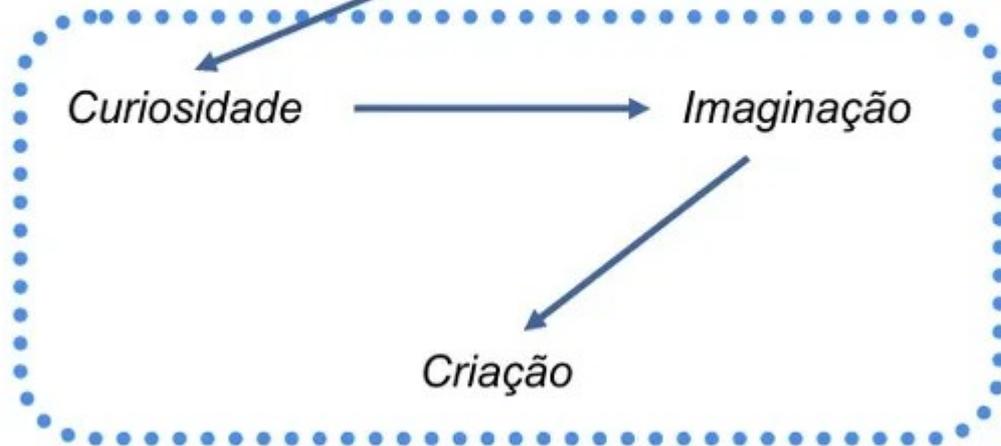


Insight



Proação

Reação

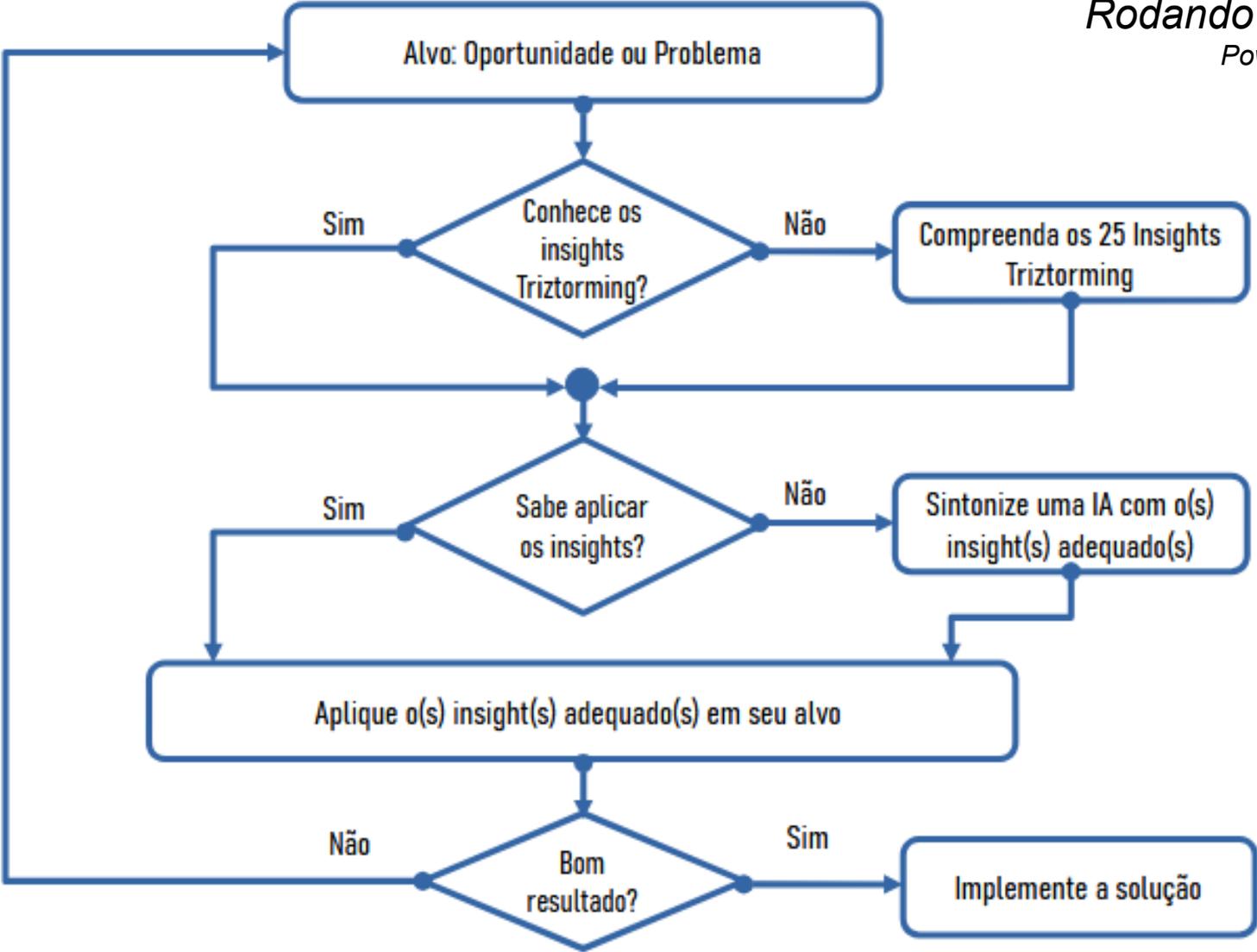


*Criatividade Negocial*

Os 25 Insights TT

| Nº | Insight | Aplicação Recomendada   |
|----|---------|---|
| 01 | iAS     | Resposta rápida, contundente e inesperada<br>Abordagem Subversiva                       |
| 02 | iAnti   | Criar utilizando o oposto da solução pensada<br>Antissistema                            |
| 03 | ICEC    | Encontrar e antecipar-se a falhas ou faltas<br>Cadeia de Causa & Efeito                 |
| 04 | iCF     | Modelar de forma determinística com poucas variáveis<br>Caos & Fractal                  |
| 05 | iChasm  | Crossing the Chasm<br>Pensar / Rever estratégias para saltar o Abismo                   |
| 06 | iDTC    | Dimensão, Tempo, Custo<br>Quebrar a IP por meio da alteração de dimensões               |
| 07 | iEaS    | Criar partindo de fundamentos (KPIs) imutáveis<br>Expansão a Sistema                    |
| 08 | BHC     | Desmembramento do negócio em hiperdimensões<br>Business Hyper Canvas                    |
| 09 | ild     | Idealidade<br>Aprimoramento com base no estado anterior                                 |
| 10 | iIP     | Criar partindo de outra área e em outra área<br>Inércia Psicológica                     |
| 11 | iIA     | Inteligência Artificial<br>Customizar em escala / Cocriar                               |
| 12 | iJTBD   | Compreender a ação efetiva que deve ser realizada<br>Tarefa a ser realizada             |
| 13 | iMC     | Produzir contradição ou trade-off com base em padrões exitosos<br>Matriz de Contradição |

| Nº | Insight | Aplicação Recomendada   |
|----|---------|---|
| 14 | IMF     | Modelar matemática e/ou fisicamente um $p^2S^2$<br>Matemática & Física                    |
| 15 | IMP     | Prever / Criar tendências de evolução para $p^2S^2$<br>Ciclo de Evolução dos Meta Padrões |
| 16 | iuFut   | Microfuturos<br>Criar cenários radicais   |
| 17 | i9W     | Nine Windows [9W]<br>Atacar em micro ou macro estrutura / para frente ou para trás        |
| 18 | iPATOV  | Analisar comportamentos e necessidades de clientes (CS e CX)<br>Cliente Universal         |
| 19 | iPS     | Resolver contradições físicas aparentemente insolúveis<br>Princípios de Separação         |
| 20 | iPB     | Simular cenários prováveis<br>Phantom Business  |
| 21 | iRaP    | Redução aos Princípios<br>Encontrar o princípio fundamental que rege algo                 |
| 22 | IRF     | Unificar dissociados / Combinar tarefas<br>Remote & Functional Associates Test            |
| 23 | iRep    | Prototipar com base em um P S<br>Reprototipação   |
| 24 | iSF     | Su-Field<br>PS2: Conversão de qualquer P em qualquer S e vice-versa                       |
| 25 | ITmO    | Experimentar novo modelo de negócio com o Lean Ocean<br>Transmutação Organizacional       |



Um belo Case

Pequenas Empresas & Grandes Negócios

## **Da roça ao sucesso: restaurante fatura R\$ 1 milhão e movimentada comunidade na Paraíba**



7 min

Em Areia, no interior da Paraíba, Luciana Balbino uniu história, afeto e inovação para criar um restaurante de sucesso e impulsionar mais de 20 pequenos negócios na zona rural.

<https://globoplay.globo.com/v/13790296/>

*#VamosInteragir?*

P2S3

P2S3

Produto

Processo

Serviço

Squad

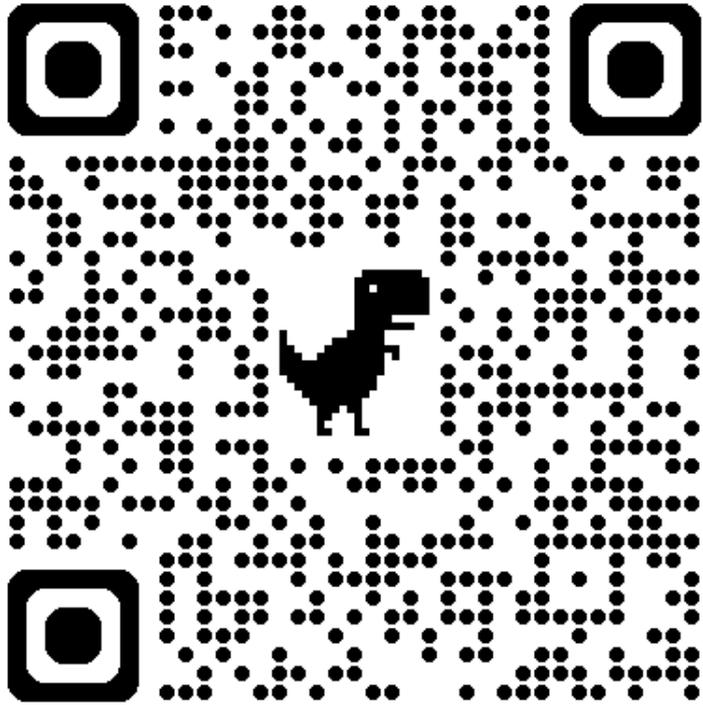
Startup

| <b>Microfuturo</b>     | <b>Passado</b><br>↓ | <b>Presente</b><br>↓ | <b>Futuro</b><br>↓ |
|------------------------|---------------------|----------------------|--------------------|
| <b>Super Sistema</b> → | <b>6</b>            | <b>3</b>             | <b>9</b>           |
| <b>Sistema</b> →       | <b>4</b>            | <b>1</b>             | <b>7</b>           |
| <b>Sub Sistema</b> →   | <b>5</b>            | <b>2</b>             | <b>8</b>           |

31-Julho-25



# Obrigado!



**Linked** 

<https://www.linkedin.com/in/glauciobezerrabrandao/>

**TRIZTORMING**

<https://triztorming.com/>